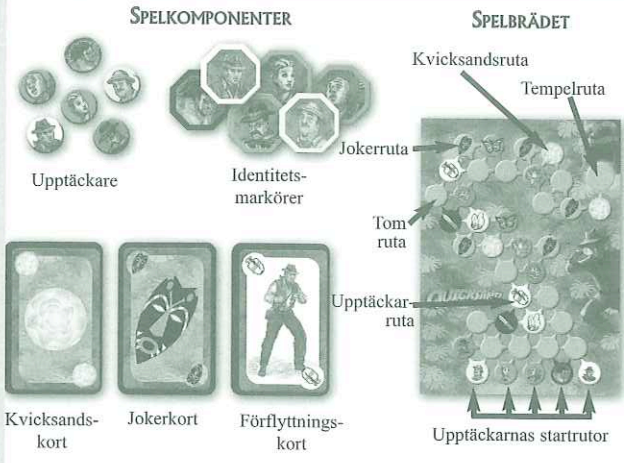


Stefano Cavanè's

QUICKSAND





INLEDNING

I Quicksand kontrollerar du och dina motståndare i hemlighet varsin av de sex upptäckarna som tävlar om att hinna först till det försvunna templet. Genom att spela ut kort ska ni flytta upptäckarna mot templet - eller sänka dem i kvicksanden. Quicksand är ett brädspel för 2-5 spelare och tar mellan 10-20 minuter att spela.

Spelets mål

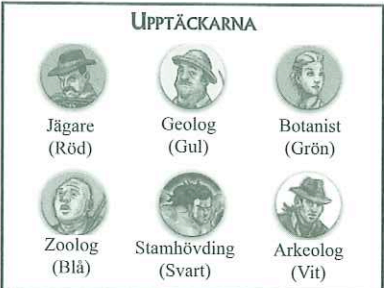
Målet med Quicksand är att få din upptäckare att nå det försvunna templet före dina motståndare. Spelaren vars upptäckare först når templet vinner!

Du spelar ut kort för att flytta din upptäckare närmare templet men du måste vara ytterst försiktig så att du *inte avslöjar vilken upptäckare som är din*. Om dina motståndare kan räkna ut vilken upptäckare som är din kommer de att undvika spela ut kort som hjälper dig, och de kommer att göra sitt bästa för att sänka din upptäckare i kvicksanden.

Men å andra sidan kan du hålla ett vakande öga på vilka kort dina motståndare spelar ut. Du kanske kan räkna ut vilka upptäckare de kontrollerar. När du väl vet det kan du spela ut kort för att förhindra dessa upptäckare att nå det försvunna templet.

Spelkomponenter

- **Spelbrädet:** Detta spelbräde visar stigen som upptäckarna måste färdas på för att nå det försvunna templet.
- **Spelkort:** Kortleken består av 83 kort som du och dina motståndare spelar ut för att flytta era upptäckare längs med stigen mot det försvunna templet.
- **Identitetsmarkörer:** Dessa sex markörer representerar de sex upptäckarna. Varje spelare drar slumpvis varsin markör innan spelets början och håller sedan den hemlig under spelets gång.
- **Upptäckare:** Dessa sex spelpjäser representerar upptäckarna som tävlar om att nå först till templet. Observera att varje spelpjäs har sin egen färg (se illustrationen). Innan ni spelar Quicksand första gången måste ni sätta klistermärken på



spelpjäserna (se illustrationen "Sätta ihop spelpjäserna") för att göra dem tvåsidiga. Varje spelpjäs har en bild på en upptäckare på framsidan och en bild av kvicksand på baksidan.

FÖRBEREDELSE

1. Varje upptäckare har en egen startruta längst ner på spelbrädet. Placera alla sex upptäckare på deras respektive startrutor, så att de ligger med framsidan uppåt (bilden på upptäckarna)
2. Blanda de sex identitetsmarkörerna med framsidan nedåt.
3. Spelarna drar varsin identitetsmarkör. Titta på markören du drog men håll den hemlig för alla andra. *Din markör visar vilken upptäckare som är din.* Lägg din markör med framsidan nedåt framför dig på bordet.
4. Alla resterande identitetsmarkörer läggs åt sidan, fortfarande med framsidan nedåt. Spelarna får inte titta på dessa markörer.
5. Blanda spelkort. Lägg korten i en hög med framsidan nedåt.
6. Varje spelare drar sex spelkort.

SÄTTA IHOP SPELJÄSERNA

Innan ni spelar Quicksand första gången måste ni sätta klistermärken på upptäckarnas spelpjäser enligt följande: På ena sidan av...

- ...röd spelpjäs ska du klistra fast Jägaren
- ...gul spelpjäs ska du klistra fast Geologen
- ...grön spelpjäs ska du klistra fast Botanisten
- ...blå spelpjäs ska du klistra fast Zoologen
- ...svart spelpjäs ska du klistra fast Stamhövdingen
- ...vit spelpjäs ska du klistra fast Arkeologen

På andra sidan av spelpjäserna ska du klistra fast märkena med kvicksand.

SPELA SPELET

Välj vilken spelare som ska börja. När den spelarens tur är över, går turen vidare till spelaren som sitter till vänster om honom och så vidare. Vid din tur måste du göra följande två handlingar, i följande ordning:

1. **Spela ut kort från din hand:** Du får spela ut valfritt antal kort, så länge de är likadana (se beskrivning nedan).
2. **Dra kort:** Dra kort så att du har sex kort på din hand.

SPELA UT KORT

Det finns två olika typer av kort som du kan spela ut: *Kvicksandskort* och *Förflyttingskort*. Förflyttingskortet är indelat i sex färger (en färg för respektive upptäckare). I din tur får du spela ut *valfritt antal* kort men de måste *allihopa* vara likadana. (Till exempel får du spela ut tre Kvicksandskort, eller två blå Förflyttingskort, eller fyra röda Förflyttingskort.)

När ett kort spelats ut ska det läggas med framsidan uppåt i kashögen.

Spela ut Förflyttningskort

Du får spela ut *valfritt antal* Förflyttningskort men de måste allihopa vara i samma färg. För varje Förflyttningskort som du spelar ut, måste du flytta motsvarande upptäckare en ruta på spelbrädet. Om du till exempel spelar två röda kort, måste du flytta den röda upptäckaren (Jägaren) två rutor.

Flytta upptäckarna

När du ska flytta en upptäckare måste du följa dessa regler:

- Du får endast flytta upptäckaren i någon av pilens riktningar.
- Endast en upptäckare får stå på en ruta åt gången. Du får flytta en upptäckare "över" en annan om du spelar tillräckligt många kort för förflyttningen.
- Jokerkorten är särskilda förflyttningskort som representerar valfri färg. Du får spela ut valfritt antal Jokerkort, var för sig eller *som tillägg* till andra Förflyttningskort (som fortfarande dock måste vara i samma färg). Om du spelar ut ett eller flera Jokerkort måste du säga vilken färg de ska representera.
Exempel #1: Carl spelar ut två gröna Förflyttningskort och ett Jokerkort så han måste flytta Botanisten tre rutor. Exempel #2: Anna spelar ut två Jokerkort. Hon säger att de ska vara vita kort så hon måste flytta Arkeologen två rutor.

Upptäckarrutorna

Om upptäckaren du flyttar *slutar* sin förflyttning på en ruta i samma färg som upptäckaren själv, får du kasta ett kort från din hand. Dessa kort läggs med framsidan uppåt på kashögen.

Till exempel, om du flyttar Botanisten så att hennes förflyttning slutar på en grön ruta, får du kasta ett kort.

Att kasta kort är viktigt eftersom det gör att du kan avlägsna kort som annars kunde ha hjälpt dina motståndare. Om du t ex kontrollerar Geologen (gul) men Zoologen (blå) är närmast templet, vore det bäst att försöka avlägsna alla blå kort för att förhindra Zoologen att komma närmare templet och en eventuell seger.

Jokerrutor

Om upptäckaren du flyttar *slutar* sin förflyttning på en Jokerruta får du kasta ett kort från din hand. Dessa kort läggs med framsidan uppåt på kashögen.

Kvicksandsrutor

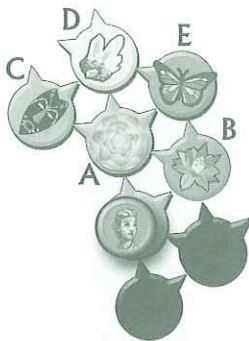
Om upptäckaren du flyttar *slutar* sin förflyttning på en Kvicksandsruta kommer den upptäckaren att *fastna* i kvicksanden. För att visa att upptäckaren sitter fast ska ni vända på spelpjäsen så att bilden

EXEMPEL PÅ FÖRFLYTTNING

I detta exemplet står Botanisten (grön) på rutan som har pilar som leder till ruta A och B. Genom att spela *ett* grönt kort kan spelaren flytta Botanisten antingen till ruta A eller B men inte till någon av de svarta rutorna.

Ruta A (Kvicksand): Om spelaren avslutar Botanistens förflyttning på denna ruta kommer Botanisten att fastna i kvicksand. Spelaren måste vända upp och ned på spelpjäsen så att baksidan hamnar uppåt.

Ruta B (Grön): Om spelaren avslutar Botanistens förflyttning på denna ruta får spelaren omedelbart kasta ett kort från sin hand.



Genom att spela ut två gröna kort kan spelaren flytta Botanisten "över" ruta A så att förflyttningen avslutas på ruta C, D eller E.

Ruta C (Joker): Om spelaren avslutar Botanistens förflyttning på denna ruta får spelaren omedelbart kasta ett kort från sin hand.

Ruta D & E (Gul & Blå): Om spelaren avslutar Botanistens förflyttning på någon av dessa två rutor, händer ingenting.

med kvicksand ligger uppåt.

Fast i kvicksand

En upptäckare som ligger med framsidan nedåt sitter *fast*. När du ska flytta en upptäckare som sitter fast kommer det första kortet du spelar att *rädda* honom. När du har räddat en upptäckare ska du vända spelpjäsen så att den ligger med framsidan uppåt. Efter att du räddat en upptäckare kan han återigen flytta som vanligt.

Om du bara spelar ett kort för att flytta en upptäckare som sitter fast, kommer du endast att rädda honom och inte kunna göra något förflyttning denna gången.

Exempel: Arkeologen sitter fast. En spelare spelar två vita kort för att flytta Arkeologen. Det första kortet räddar Arkeologen (vänder spelpjäsen så att framsidan hamnar uppåt) och det andra kortet flyttar honom en ruta.

Spela Kvicksandskort

När du spelar ett Kvicksandskort måste du välja vilken upptäckare som du vill ska fastna i kvicksand. För att visa att den upptäckaren sitter fast ska du vända på spelpjäsen så att den ligger med baksidan (bilden med kvicksand) uppåt.

Du får spela ut valfritt antal Kvicksandskort i din tur. Du måste dock för varje Kvicksandskort du spelar ut välja en upptäckare *som ligger med framsidan uppåt* och få denne att fastna i kvicksand. Du får således *inte* välja en upptäckare som redan sitter fast i kvicksanden.

Observera att upptäckaren du väljer, *inte* behöver stå på en Kvicksandsruta.

DRA KORT

Vid slutet av din tur måste du dra nya kort så att du återigen har sex kort på handen. På det här viset fyller du på och förnyar din hand under spelets gång.

Om korthögen med spelkort tar slut ska ni blanda kashögen för att få en ny korthög.

STRATEGITIPS

Även om du egentligen bara vill spela ut kort som hjälper din upptäckare att komma närmare templet, är risken stor att dina motståndare enkelt kan räkna ut vilken upptäckare som är din, om du gör det. Har de väl räknat ut det, kommer de att undvika att spela ut kort som hjälper dig och din upptäckare kommer troligen att bli offer för ett flertal Kvicksandskort.

På samma vis bör du hålla ett vakande öga på vilka kort dina motståndare spelar ut eller kastar, för att förhoppningsvis kunna lista ut vilka upptäckare de kontrollerar. Om du listar ut det kan du spela kort för att försinka dessa upptäckare.

Slutligen ska du vara uppmärksam på värdet av att kasta kort eftersom det tillåter dig att göra dig av med kort som hjälper dina motståndare, samtidigt som det ger dig chansen att dra nya kort som kan vara till din fördel.

NÅ TEMPLET OCH VINNA SPELET

När en upptäckare till slut når templet måste spelaren som har den upptäckarens identitetsmarkör omedelbart avslöja sig. Denne spelare vinner spelet.

Om ingen av spelarna har identitetsmarkören ska upptäckarens spelpjäs återplaceras på sin startruta och spelet fortsätter.

CREDITS

Speluppsinnare: Stefano Cavanè

Utveckling: Darrell Hardy

Redigering: Christian T. Petersen, Kevin Wilson, och Eric Lang

Grafisk design: Brian Schomburg och Scott Nicely

Illustrationer: Thomas Denmark och David Rabbitte

Svensk översättning: Michael Bergström

Besök gärna www.fantasyflightgames.com eller www.midgardgames.com om du har regelfrågor gällande Quicksand eller om du vill läsa om spelnyheter eller diskutera spel i vårt forum.

Quicksand är ett av Fantasy Flight Games, Inc. registrerat varumärke. Copyright ©2003 Fantasy Flight Games Publishing, Inc. på licens av Venice Connection. Alla rättigheter reserverade. Inga delar av denna produkt får reproduceras utan särskilt tillstånd av utgivaren.